

Agence AWHY - SGBD

Manuel d'utilisation

Julie SAOULI

Maxime GOURGOULHON

Pierre BOUVIER

Geoffrey TANGUY

Jérôme THÉATE

ENSIMAG | Enseignant encadrant : M. Christophe BOBINEAU | 2017 - 2018

Table des matières

1	Prise en main	2
2	Utilisateur	2
2.1	Consultation du catalogue d'offres	2
2.2	Réaliser une simulation	3
3	Personnel de l'agence et administrateur	3
3.1	Visualisation des simulations existantes	3
3.2	Réaliser une réservation - (procéder au paiement d'une simulation)	4
3.3	Visualisation des réservations existantes	4
3.4	Accès direct à la base de données	4
3.5	Authentification sur la base de données	5

1 PRISE EN MAIN

Au démarrage de l'application, vous êtes invités à saisir vos identifiants de connection à la base de données AWHY.

A terme, cette première interface ne sera plus disponible, afin de permettre à un client potentiel d'accéder au catalogue (2.1) et à la réalisation de simulation (2.2) sans devoir s'authentifier sur la base de données. Le personnel de l'agence devra alors, pour accéder à des fonctionnalités avancées, s'authentifier dans un second temps (3.5)

Une interface graphique vous offre diverses possibilités.

Celles-ci diffèrent suivant que vous soyez simple consultant du SGBD (2) ou personnel de l'agence (3)

2 UTILISATEUR

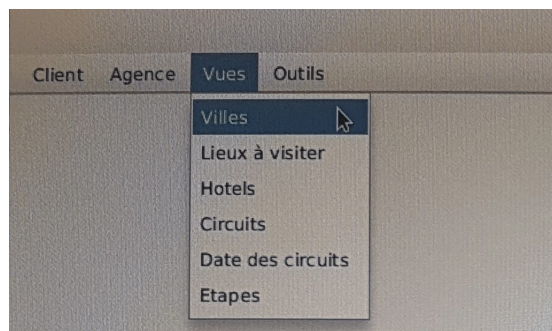
Les fonctionnalités figurant dans cette section sont disponibles pour tous les utilisateurs de votre Systeme de Gestion de Base de Données. Le personnel de l'agence pourra recourir à des fonctionnalités avancées.

Cf. section 3 Personnel de l'agence et administrateur

2.1 CONSULTATION DU CATALOGUE D'OFFRES

La barre de menu apparaissant dans l'interface graphique permet de consulter le catalogue de l'agence à partir de l'onglet *Vues*. Cet onglet déroule un ensemble de fonctionnalités liées à la consultation du catalogue :

N.B. lors de chaque consultation ci-après mentionnées, il est possible de réorganiser l'affichage en cliquant sur la colonne que vous souhaitez ordonner par ordre alphabétique.



- **Villes**
Affiche les villes figurant dans le catalogue. Celles-ci peuvent appartenir à un circuit, proposer un lieu à visiter ou un hotel.
- **Lieux à visiter**
Affiche l'intégralité des lieux à visiter qui sont proposés par l'agence.
Vous pouvez alors prendre connaissance des descriptions associées et de la ville dans laquelle ce lieu se situe.
- **Hotels**
Listing des hotels dans lesquels l'agence vous propose de séjourner.
- **Circuits**
Affiche l'ensemble des circuits proposés par l'agence ainsi que leur descriptif.
Vous pouvez prendre connaissance de la ville de départ et de la ville d'arrivée du circuit.
(Ainsi que de leur pays associés)
- **DateCircuit**
Cette section contient les dates pour lesquelles les circuits de l'agence sont proposés. Aucune date ne pourra être selectionner en dehors de celles proposées.
- **Etapes**
Enumère les différentes étapes composant les circuits. Ces étapes ne sont pas directement choisies par l'utilisateur. L'agence propose des circuits contenant un sous ensemble des étapes disponibles. Pour connaître l'appartenance d'une étape à un circuit, l'utilisateur peut se fier au champ *id* référençant le numéro de circuit.

2.2 RÉALISER UNE SIMULATION

L'utilisateur pourra composer une simulation, contenant des circuits, des hotels et/ou des lieux à visiter, à partir du menu *Client* en sélectionnant *Nouvelle Simulation*.

L'interface proposera alors à l'utilisateur de composer sa simulation en y ajoutant autant d'éléments que souhaité.

- **Ajouter un circuit**

Lors de la selection de *Ajouter Circuit*, l'utilisateur pourra renseigner une ville de départ du circuit et/ou un pays de départ. Une fois ces champs renseignés, ou laissés vides, le bouton *Confirmer* affiche l'ensemble des circuits proposés par l'agence en prenant en compte si besoin la ville ou le pays renseigné à l'étape précédente.

En double-cliquant sur un circuit, l'utilisateur le sélectionne et peut alors choisir la date à laquelle il souhaite réaliser le circuit (2.1 DateCircuit). Pour se faire, il cliquera sur la date en question et renseignera, dans le champ de saisie, le nombre de places à réserver. Par la suite l'ensemble du contenu, à savoir les étapes, du circuit sélectionné est présenté à l'utilisateur. Pour plus de commodité et pour chaque étape, il pourra choisir de prendre, ou non, un hotel à proximité de l'étape. S'il ne désire pas enregistrer d'hotel à cette étape, il pourra indiquer '0' dans les champs *Nombre de personnes* et *Nombre de petits dejeuners*.

- **Ajouter Hotel**

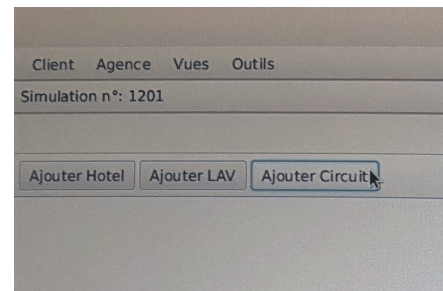
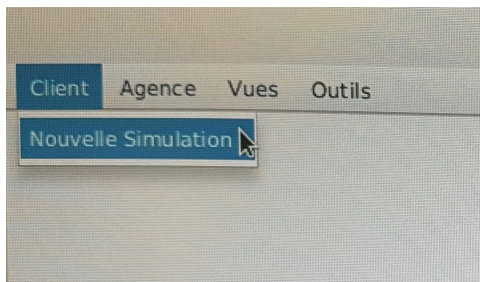
L'utilisateur renseignera les hotels dans lesquels il souhaite séjourner durant son voyage. Il est probable qu'il est déjà renseigné ces hotels lors de la réservation d'un circuit. En effet, par commodité, des hotels lui sont proposé à proximité des étapes du circuit lors de sa reservation de circuit (2.2 Ajouter un circuit)

- **Ajouter LAV**

L'utilisateur peut ici ajouter des lieux à visiter à son périple.

Une fois la simulation terminée, l'utilisateur pourra cliquer sur un bouton *Confirmer* apparu à droite de *Ajouter Circuit*.

Il pourra alors saisir les informations le concernant qui permettront au personnel de l'agence, outre le numéro de la simulation, de retrouver sa simulation pour procéder au paiement (3.2). Il est d'usage que le client saisisse son nom et son prénom. Mais les informations, sous forme de champ texte, pourraient être de toute autre nature.



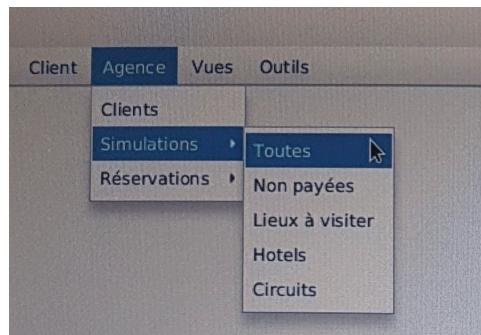
3 PERSONNEL DE L'AGENCE ET ADMINISTRATEUR

Le personnel de l'agence pourra consulter les réservations effectuées, les simulations réalisées ainsi que la liste des clients inscrit et ayant donc déjà fait une réservation. Cela se fera via l'onglet *Agence*.

3.1 VISUALISATION DES SIMULATIONS EXISTANTES

Dans l'onglet *Agence*, le personnel pourra trier les simulations réalisées comme suit :

- sélectionner uniquement les simulations non payées et qui ne sont donc pas associées à une réservation.
- Consulter les lieux à visiter, les hotels et/ou les circuits figurant dans une simulation. Cette fonctionnalité pourra notamment permettre à l'agence de mieux connaître ses atouts afin les mettre en avant (hotel réputés auprès de la clientèle, les circuits en vogue durant une période donnée de l'année, les lieux à visiter qui sont les plus attractifs).
- Enfin, il sera possible d'afficher toutes les simulations ayant été réalisées auprès de l'agence.

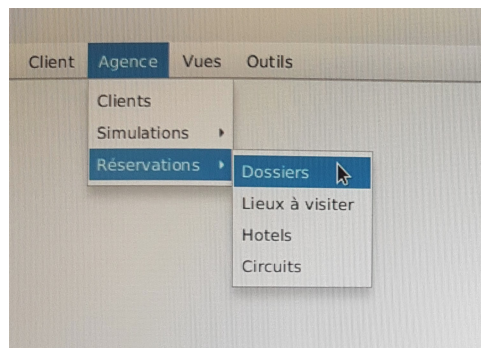


3.2 RÉALISER UNE RÉSERVATION - (PROCÉDER AU PAIEMENT D'UNE SIMULATION)

Lors de la venue d'un client à l'agence pour procéder au paiement de sa simulation de voyage, le personnel de l'agence pourra double-cliquer sur une simulation. Lors de la phase de réservation, les contraintes liées à la simulation, tel que le nombre de places disponibles, sont vérifiées. Pour achever une réservation, il s'agira de renseigner les informations appropriées sur le client et son paiement.

3.3 VISUALISATION DES RÉSERVATIONS EXISTANTES

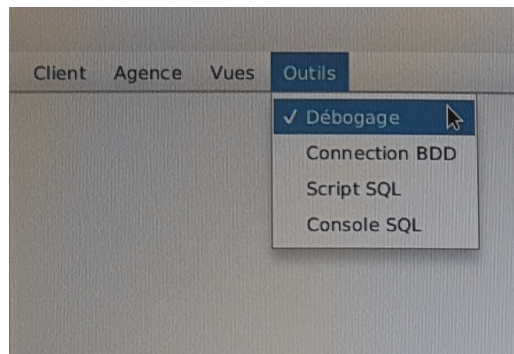
La liste des réservations effectuées auprès de l'agence sera accessible via le sous onglet de même nom. A l'instar des simulations, il sera possible d'afficher uniquement les lieux à visiter, les hotels et les circuits figurant dans une réservation (3.1).



3.4 ACCÈS DIRECT À LA BASE DE DONNÉES

Grâce à l'onglet *Outils*, il sera possible au personnel de l'agence d'effectuer tout type d'opérations sur la base de données en exécutant un *Script* SQL ou en ouvrant la *console* SQL.

N.B. : La console permet d'exécuter des requêtes SQL. Pour se faire, les ';' ne devront pas figurer en fin de requêtes !
L'onglet *Debogage*, utile aux développeurs du SGBD est voué à disparaître.



3.5 AUTHENTIFICATION SUR LA BASE DE DONNÉES

Via le sous-menu *Connection BDD* de l'onglet *Outils*, le personnel de l'agence pourra s'authentifier sur une base de données SQL.

A terme, une connection via cette interface sera nécessaire pour le personnel de l'agence. Afin de permettre à un utilisateur lambda d'effectuer des operations (2) sans devoir s'authentifier. Une fois connectées, les personnes habilitées auraient accès à l'onglet Agence, ainsi qu'aux autres fonctionnalités de l'onglet Outils.